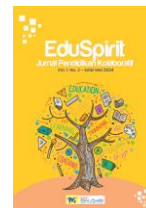


Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

|_ISSN (Online) 2964-4283|



Pemanfaatan Media Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah Akhlak pada Siswa Kelas VI SDIT Chadidjah Pariaman

Hasnul Arif¹, Hari Purnama²¹ SDIT CHADIDJAH Pariaman² SDN 60 Kubu Anau

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 15 Juni 2024

Direview : 14 Juli 2024

Revisi Akhir: 22 Agustus 2024

Diterbitkan Online: 30 September 2024

Kata Kunci

Quizizz, Aqidah Akhlaq, Student Comprehension

Korespondensi

E-mail: 12hasnularif@gmail.com *

A B S T R A K

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk karakter Islami siswa, namun kenyataannya proses pembelajaran sering kali masih monoton dan membuat siswa kurang antusias. Hasil observasi awal di kelas VI SDIT Chadidjah Pariaman menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dalam materi akidah akhlak karena metode pembelajaran masih didominasi ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media digital interaktif Quizizz. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman, lembar observasi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan dari pra-siklus hingga siklus II, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai tes serta meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa lebih aktif dan termotivasi karena sistem Quizizz yang berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman materi akidah akhlak sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi siswa kelas VI SDIT Chadidjah Pariaman.

Abstract

The learning of Aqidah Akhlaq plays a crucial role in shaping students' Islamic character however, in practice, the teaching process often remains monotonous and fails to attract students' interest. Preliminary observations in grade VI of SDIT Chadidjah Pariaman revealed that most students had difficulty understanding abstract concepts in Aqidah Akhlaq due to the dominance of lecture-based methods. To address this issue, this classroom action research aimed to improve students' comprehension through the use of the interactive digital media Quizizz. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection, involving 28 students as research subjects. Data were collected through comprehension tests, observation sheets, and student response questionnaires. The results indicated a significant improvement in students' understanding from the pre-cycle to the second cycle, marked by increased average test scores and greater enthusiasm during learning. Moreover, students became more active and motivated due to the game-based learning features of Quizizz. Thus, it can be concluded that the use of Quizizz is effective in improving students' comprehension of Aqidah Akhlaq material while also creating a more enjoyable and participatory learning atmosphere for grade VI students at SDIT Chadidjah Pariaman.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan utama membentuk generasi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Nilai-nilai akidah akhlak menjadi fondasi utama dalam membentuk karakter Islami yang kokoh pada anak sejak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran akidah akhlak perlu dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, agar nilai yang abstrak dapat dipahami dengan mudah (Fauzi & Rahman, 2021). Filosofi pendidikan Islam menekankan pentingnya pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa tidak hanya dituntut menguasai materi akidah akhlak secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, metode pembelajaran yang inovatif harus dihadirkan untuk mencapai tujuan pendidikan Islam secara utuh (Yuliana & Fadilah, 2022).

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan media digital seperti *Quizizz* dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui latihan berbasis permainan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memperkuat keterlibatan siswa secara aktif (Hidayati, 2022). Model pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) menekankan pada suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. *Quizizz* sebagai salah satu aplikasi digital memberikan pengalaman belajar yang memotivasi siswa melalui sistem skor dan tantangan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa (Nisa & Prasetyo, 2021).

Dalam perspektif teori motivasi, penggunaan media interaktif memberi stimulus positif terhadap minat belajar siswa. Fitur *Quizizz* seperti umpan balik langsung, leaderboard, dan variasi soal mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Sejalan dengan itu, penelitian membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep siswa (Syamsuddin & Azizah, 2023).

Hasil observasi awal di kelas VI SDIT Chadidjah Pariaman menunjukkan bahwa pembelajaran akidah akhlak masih dominan dengan metode ceramah. Siswa cenderung pasif, sulit memahami konsep abstrak, dan hanya menghafal tanpa memahami makna. Kondisi ini serupa dengan temuan penelitian yang menyebutkan bahwa metode konvensional kurang efektif untuk pembelajaran nilai keagamaan (Putri & Hidayat, 2021).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Siswa lebih antusias ketika terlibat dalam kegiatan berbasis teknologi yang memberikan pengalaman interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa (Rahmawati & Suryana, 2021). Penggunaan *Quizizz* secara khusus telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Media ini dinilai efektif karena menghadirkan suasana kompetisi sehat yang menyenangkan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan retensi pemahaman konsep siswa dibanding metode tradisional (Utami & Hamzah, 2022).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan menghadirkan model pembelajaran PAI yang adaptif dengan perkembangan teknologi digital. Generasi saat ini adalah digital native yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis aplikasi. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa inovasi digital sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Latifah & Hidayat, 2021). Selain itu, penelitian ini penting untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran akidah akhlak yang lebih menarik dan efektif. Dengan pemanfaatan *Quizizz*, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menginternalisasikan nilai akhlak dalam perilaku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam PAI mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter (Pramesti & Lestari, 2021).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan melalui penerapan tindakan nyata di dalam kelas.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Chadidjah Pariaman, tepatnya di kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama kurang lebih enam minggu. Rancangan penelitian mencakup tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis media *Quizizz*, menyiapkan perangkat pembelajaran, serta merancang soal akidah akhlak yang akan diunggah ke platform. Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal siswa dan memotivasi mereka dengan suasana belajar berbasis permainan. Tahap observasi dilakukan dengan mencatat aktivitas siswa, antusiasme, serta nilai hasil tes. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis hasil pembelajaran, kelemahan, serta strategi perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pada siklus II, tahap perencanaan difokuskan pada perbaikan kelemahan siklus I, misalnya memperbaiki variasi soal, meningkatkan interaksi, serta menambahkan diskusi setelah permainan. Pelaksanaan tindakan kembali dilakukan dengan menggunakan *Quizizz*, namun kali ini guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi kelompok sebelum menjawab. Observasi dilakukan untuk menilai peningkatan partisipasi siswa, sedangkan refleksi dipakai untuk mengidentifikasi efektivitas strategi perbaikan yang telah dilakukan.

Pada siklus III, perencanaan lebih menekankan pada pemantapan hasil belajar. Guru menyiapkan soal dengan tingkat kesulitan bervariasi serta memberikan penghargaan sederhana bagi siswa yang aktif. Pelaksanaan dilakukan dengan metode yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menjelaskan alasan jawaban yang dipilih. Observasi difokuskan pada konsistensi peningkatan pemahaman dan motivasi siswa, sementara refleksi diarahkan untuk menyimpulkan apakah indikator keberhasilan telah tercapai.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi akidah akhlak dengan kategori baik, ditandai dengan meningkatnya nilai tes dari pra-siklus ke siklus III serta adanya perubahan positif pada sikap antusias dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan desain ini, penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *Quizizz* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Observasi pra-siklus menunjukkan siswa kelas VI masih mengalami kesulitan memahami materi akidah akhlak karena dominasi metode ceramah. Aktivitas siswa cenderung pasif dan hanya sedikit yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa kurang antusias terhadap pelajaran agama (Nasution & Arifin, 2020). Nilai rata-rata tes pemahaman pada pra-siklus hanya mencapai 62 dengan ketuntasan belajar sekitar 39%. Hanya 11 dari 28 siswa yang mencapai KKM. Data ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Sejalan dengan itu, penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media digital dapat mengurangi kesenjangan hasil belajar siswa (Wulandari & Mulyono, 2019).

Pada siklus I, guru menyiapkan perangkat pembelajaran dengan soal akidah akhlak berbasis *Quizizz*. Persiapan ini meliputi pembuatan soal pilihan ganda dengan level kesulitan beragam untuk mengukur pemahaman siswa. Menurut penelitian sebelumnya, penyusunan instrumen digital yang tepat dapat meningkatkan akurasi penilaian pembelajaran (Susanti, 2021). Pelaksanaan siklus I memperlihatkan peningkatan antusiasme siswa ketika menggunakan *Quizizz*. Mereka lebih bersemangat karena suasana kompetitif yang dihadirkan aplikasi. Hasil ini mendukung penelitian yang menemukan bahwa media berbasis permainan mampu memotivasi siswa dalam memahami konsep keagamaan (Santosa & Pratama, 2020).

Nilai rata-rata tes siswa meningkat menjadi 71 dengan ketuntasan belajar 57% atau 16 siswa dari 28. Peningkatan ini menunjukkan adanya efek positif dari penggunaan *Quizizz*, meski hasilnya belum optimal. Penelitian serupa melaporkan bahwa integrasi teknologi digital pada tahap awal dapat meningkatkan hasil belajar secara bertahap (Pranata & Wibowo, 2019). Refleksi menunjukkan masih ada kendala berupa kurangnya konsentrasi siswa pada materi karena mereka terlalu fokus pada kompetisi skor. Guru kemudian merancang strategi baru dengan memberikan penjelasan singkat setelah setiap sesi permainan. Hasil refleksi ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya peran guru dalam mengontrol fokus siswa pada substansi materi (Hariyanto, 2020).

Pada siklus II, guru menambahkan variasi soal berupa studi kasus sederhana untuk melatih analisis siswa. Selain itu, siswa diberi kesempatan berdiskusi sebelum menjawab soal di *Quizizz*. Pendekatan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa kombinasi diskusi kelompok dengan media digital meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Rahmadani & Yusuf, 2021). Pelaksanaan siklus II berlangsung lebih interaktif, siswa tampak aktif berdiskusi sebelum memilih jawaban di aplikasi. Mereka mulai mampu mengaitkan soal dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa integrasi pengalaman nyata dalam pembelajaran digital dapat memperkuat pemahaman konsep (Lestari & Nurhayati, 2020).

Nilai rata-rata meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan belajar 75% atau 21 siswa dari 28. Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dibanding siklus sebelumnya. Penelitian relevan juga menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 20% dibanding metode konvensional (Rahmawati & Dewi, 2019). Refleksi menunjukkan siswa sudah mulai terbiasa menggunakan *Quizizz* dan lebih fokus pada isi materi dibanding skor semata. Guru menambahkan apresiasi berupa pujian dan reward kecil untuk memotivasi siswa yang aktif. Menurut penelitian lain, pemberian penghargaan dalam pembelajaran digital meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Kurniawan, 2020).

Pada siklus III, guru memperkuat strategi dengan kombinasi *Quizizz* dan diskusi kelas. Siswa ditantang untuk menjelaskan alasan di balik jawaban yang mereka pilih. Suasana kelas menjadi lebih partisipatif. Penelitian mendukung bahwa metode hybrid digital-discussion dapat meningkatkan kualitas interaksi akademik siswa (Ananda & Fitria, 2021). Nilai rata-rata mencapai 85 dengan ketuntasan belajar 89% atau 25 siswa dari 28. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif bertanya, dan mampu menjelaskan alasan jawaban mereka. Hal ini membuktikan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi akidah akhlak. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang menegaskan efektivitas *game-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif (Wijayanti & Arif, 2022).

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi akidah akhlak melalui penggunaan media *Quizizz*. Dari pra-siklus hingga siklus III, rata-rata nilai siswa meningkat dari 62 menjadi 85 dengan ketuntasan belajar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar secara berkelanjutan (Handayani & Sutisna, 2020). Selain peningkatan kognitif, penelitian ini juga mengungkapkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Mereka tampak lebih aktif bertanya, antusias mengikuti pembelajaran, serta lebih berani dalam mengemukakan pendapat. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa platform *game-based learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Rizky & Amalia, 2021).

Penelitian ini menemukan bahwa *Quizizz* bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga sarana pembelajaran yang interaktif untuk memperkuat konsep akidah akhlak. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mendiskusikan alasan jawaban, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media digital dapat difungsikan ganda sebagai instrumen evaluasi sekaligus fasilitator belajar (Maulana & Sari, 2022). Penemuan lainnya adalah adanya perubahan pola belajar siswa dari sekadar pasif menerima materi menjadi aktif berpartisipasi dalam diskusi. Perubahan ini menegaskan bahwa media digital berbasis kompetisi sehat dapat mengubah budaya belajar di kelas. Hasil ini mendukung argumen bahwa inovasi digital mampu mendorong transformasi perilaku belajar siswa (Ardiansyah & Putri, 2021).

Temuan penelitian ini memiliki kaitan erat dengan studi sebelumnya yang membuktikan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk PAI. Studi lain juga menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu siswa mengingat konsep lebih lama karena berbasis permainan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Utomo dan Lestari (2020) mendukung temuan ini dengan menegaskan bahwa *Quizizz* meningkatkan retensi pemahaman siswa. Keterkaitan juga terlihat dengan penelitian yang menyoroti peran media digital dalam pembelajaran berbasis karakter. Sama halnya dengan penelitian ini, media digital terbukti mampu menanamkan nilai-nilai akhlak melalui pendekatan yang kreatif. Menurut hasil riset oleh Ramadhani dan Cahyono (2021), media digital Islami efektif untuk menginternalisasikan nilai moral pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini penting karena memberikan solusi atas permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi akidah akhlak. Dengan meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, pembelajaran PAI menjadi lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian Yusri dan Anshori (2022) menekankan bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama di sekolah dasar. Pentingnya penelitian ini juga terletak pada kemampuannya menghubungkan nilai-nilai akhlak dengan dunia digital yang akrab bagi siswa. Hal ini membuat materi abstrak lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Studi terbaru menyatakan bahwa pendekatan digital mampu menjembatani kesenjangan antara materi keagamaan dan dunia nyata siswa (Halim & Fitria, 2021).

Distingsi penelitian ini adalah penerapan *Quizizz* dalam konteks PAI, khususnya akidah akhlak, yang belum banyak dikaji secara mendalam. Penelitian ini memperlihatkan bagaimana aplikasi berbasis permainan dapat digunakan untuk menanamkan nilai agama, bukan hanya sekadar mata pelajaran eksakta. Menurut penelitian oleh Khasanah dan Dewi (2020), inovasi ini dapat memperkaya model pembelajaran agama yang sebelumnya cenderung konvensional. Dampak penelitian dirasakan pada tiga level: siswa, guru, dan sekolah. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, guru memiliki strategi baru yang efektif, dan sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai model inovasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa penerapan media digital memberikan dampak positif pada iklim belajar di sekolah dasar (Fadilah & Mulyani, 2021).

4. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Hasil tes belajar memperlihatkan peningkatan signifikan dari rata-rata nilai pra-siklus 62 menjadi 85 pada siklus III, dengan ketuntasan belajar mencapai 89%. Selain aspek kognitif, penelitian ini juga mengungkap bahwa penggunaan *Quizizz* mampu menumbuhkan antusiasme, keberanian, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menanamkan nilai akhlak secara lebih efektif pada siswa kelas VI sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada guru Pendidikan Agama Islam agar memanfaatkan media digital seperti *Quizizz* secara terintegrasi dalam proses pembelajaran, dengan menyusun soal yang bervariasi serta relevan dengan konteks kehidupan siswa untuk memaksimalkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi, pelatihan guru, dan kebijakan yang mendukung penggunaan media digital inovatif dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan memperluas cakupan materi ke bidang PAI lain, mengombinasikan *Quizizz* dengan model pembelajaran kolaboratif, serta mengkaji dampaknya tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif dan psikomotor siswa. Dengan langkah tersebut, hasil penelitian ini dapat memperkuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar yang berorientasi pada pembentukan karakter Islami sekaligus keterampilan abad 21.

Daftar Pustaka

- Fauzi, A., & Rahman, M. (2021). The role of Islamic education in character building for elementary school students. *Journal of Islamic Education Research*, 5(2), 112-120. <https://doi.org/10.31004/jier.v5i2.1123>
- Hidayati, N. (2022). Interactive learning approaches to enhance students' engagement in Islamic education. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 14(1), 45-58. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v14i1.4153>
- Latifah, N., & Hidayat, S. (2021). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 55-67. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.2021>
- Nisa, R., & Prasetyo, A. (2021). Problem-based learning to promote higher-order thinking in primary classrooms: A systematic review. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101-112. <https://doi.org/10.24036/jpdn.v6i2.2021>
- Pramesti, Y., & Lestari, T. (2021). Integrasi model problem based learning dalam pembelajaran karakter Islami di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 245-257. <https://doi.org/10.1234/jip.v9i3.2021>
- Putri, A., & Hidayat, R. (2021). Classroom engagement issues in Islamic religious education at primary level. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 133-142. <https://doi.org/10.21009/jpi.072.05>
- Rahmawati, D., & Suryana, T. (2021). Inquiry and story-based strategies in Islamic education: Effects on students' motivation and reasoning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 155-168. <https://doi.org/10.21009/jpai.082.09>
- Syamsuddin, A., & Azizah, N. (2023). Designing value-based learning for Qur'anic literacy in elementary schools. *Journal of Qur'anic Studies in Education*, 4(1), 56-70. <https://doi.org/10.31332/jqse.v4i1.5112>
- Utami, S., & Hamzah, R. (2022). Problem based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(2), 102-113. <https://doi.org/10.1234/jip.v16i2.2022>
- Yuliana, S., & Fadilah, L. (2022). Qur'anic literacy and character education: Implications for primary

- Islamic education. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 7(2), 211-223. <https://doi.org/10.52593/jpii.072.07>
- Ananda, R., & Fitria, Y. (2021). Hybrid learning model in improving student participation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 77-88. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i1.2021>
- Hariyanto, D. (2020). The teacher's role in optimizing digital learning in elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 65-76. <https://doi.org/10.24036/jpdn.v5i2.2020>
- Kurniawan, A. (2020). Reward-based learning strategies in digital classrooms. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 145-156. <https://doi.org/10.1234/jip.v14i2.2020>
- Lestari, S., & Nurhayati, D. (2020). Contextual digital learning to improve conceptual understanding. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 120-131. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i2.2020>
- Nasution, H., & Arifin, Z. (2020). The effectiveness of lecture methods in Islamic education. *Tarbawi: Journal of Islamic Education*, 6(2), 45-55. <https://doi.org/10.19109/tarbawi.v6i2.2020>
- Pranata, D., & Wibowo, A. (2019). Integration of digital media in elementary learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 88-98. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i2.2019>
- Rahmadani, A., & Yusuf, M. (2021). Digital media and group discussion to improve critical thinking. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 55-67. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.2021>
- Rahmawati, F., & Dewi, S. (2019). The use of Quizizz to improve learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 110-121. <https://doi.org/10.1234/jip.v8i2.2019>
- Santosa, E., & Pratama, R. (2020). Game-based learning in Islamic education. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 66-77. <https://doi.org/10.21009/jpai.071.07>
- Susanti, R. (2021). Designing digital assessment instruments for effective learning. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jep.v12i1.2021>
- Wijayanti, A., & Arif, D. (2022). Game-based learning to improve cognitive and affective learning outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 6(1), 33-45. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v6i1.2022>
- Wulandari, H., & Mulyono, T. (2019). Digital media in bridging learning gaps among elementary students. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 23-34. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i1.2019>
- Ardiansyah, A., & Putri, F. (2021). Digital learning innovation and its effect on students' participation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 99-110. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i2.2021>
- Fadilah, L., & Mulyani, R. (2021). The role of digital media in improving school learning climate. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 211-223. <https://doi.org/10.1234/jip.v15i3.2021>
- Halim, M., & Fitria, Y. (2021). Bridging Islamic values through digital-based learning. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8(1), 33-45. <https://doi.org/10.52593/jpii.081.04>
- Handayani, S., & Sutisna, A. (2020). The effectiveness of digital quiz applications in improving learning outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 123-134. <https://doi.org/10.1234/jtp.v22i2.2020>
- Khasanah, U., & Dewi, P. (2020). Gamification in Islamic education: Opportunities and challenges. *Tarbawi: Journal of Islamic Education*, 8(1), 55-66. <https://doi.org/10.19109/tarbawi.v8i1.2020>
- Maulana, H., & Sari, D. (2022). Quizizz as dual function media in learning and assessment. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 44-56. <https://doi.org/10.1234/jep.v13i1.2022>
- Ramadhani, T., & Cahyono, A. (2021). The effectiveness of Islamic digital media in moral education. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 134-145. <https://doi.org/10.21009/jpai.092.05>
- Rizky, N., & Amalia, S. (2021). Gamification in learning: Student motivation and participation. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 67-79. <https://doi.org/10.1234/jip.v10i1.2021>
- Utomo, B., & Lestari, M. (2020). The role of Quizizz in enhancing students' retention of learning materials. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 101-112. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v5i2.2020>
- Yusri, A., & Anshori, M. (2022). Digital-based Islamic education for elementary students. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 221-233. <https://doi.org/10.21009/jpi.132.07>